

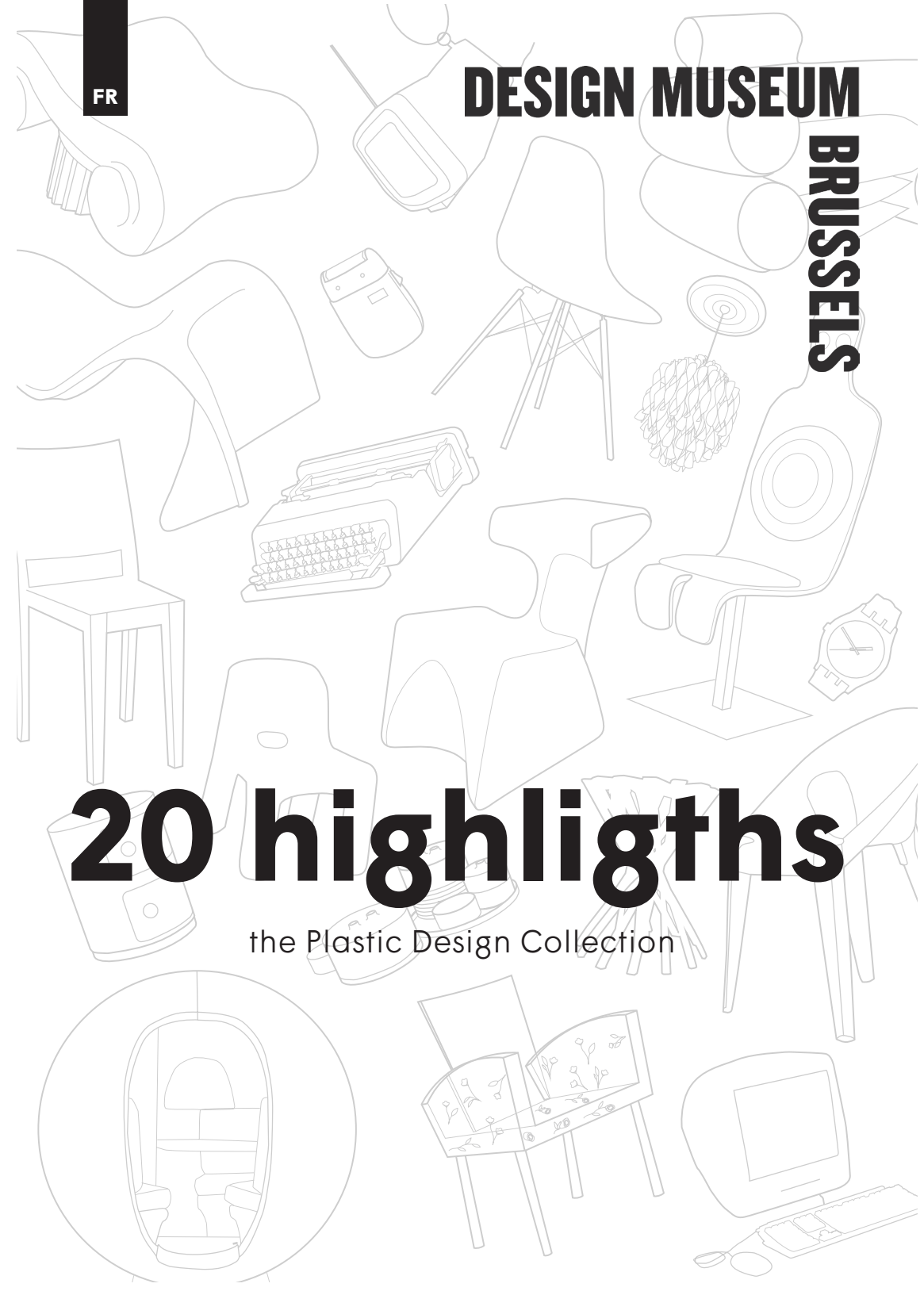
FR

DESIGN MUSEUM

BRUSSELS

20 highlights

the Plastic Design Collection



Bienvenue dans la *the Plastic Design Collection*, un ensemble unique qui illustre la relation entre le design et les plastiques, des Golden Sixties et leur boom économique jusqu'à aujourd'hui, ainsi que notre nouveau rapport à la production de masse, la société de consommation et la durabilité. Prenez le temps de naviguer dans notre exceptionnelle collection, vous y trouverez des objets qui vous interrogeront, vous surprendront, vous amuseront ou vous dérouteront.

Notre équipe a rédigé cette brochure pour vous guider lors de votre visite et vous aider à repérer des pièces spécifiques et importantes, ayant chacune une histoire captivante. Nous avons choisi 20 objets qui illustrent parfaitement le rôle que les plastiques ont joué dans l'évolution du design et de notre relation avec les objets, les outils et le mobilier.

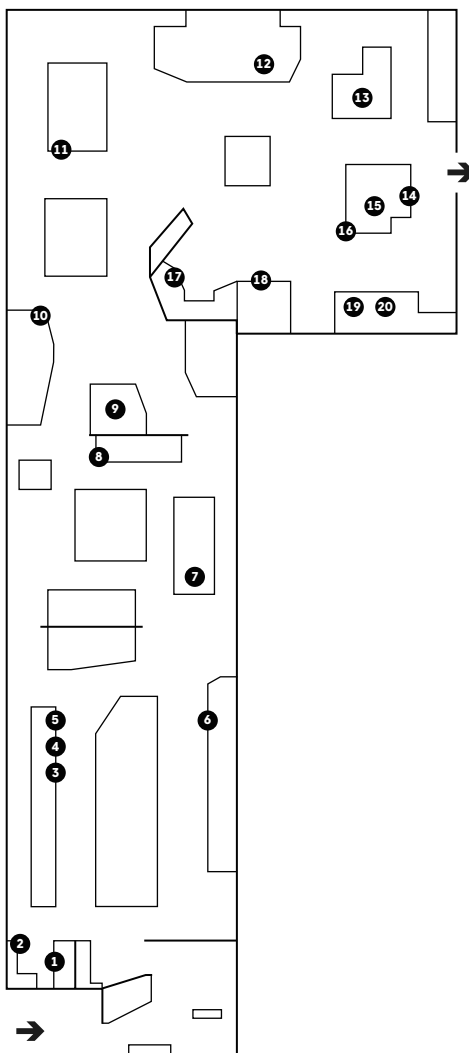
Les plastiques ont considérablement marqué les années qui ont suivi la Seconde Guerre mondiale. Désormais nous disposons d'un matériau qui permettait une nouvelle manière de produire, plus rapide et moins chère, et qui symbolisait également le progrès et la modernité. Le caractère esthétique, innovant et qualitatif du design n'était plus le privilège de quelques-un·e·s, mais devenait accessibles au plus grand nombre.

En outre, les plastiques peuvent être de n'importe quelle forme, de n'importe quelle couleur, de n'importe quelle taille. Les 20 pièces sélectionnées reflètent, à travers le temps et les différentes tendances du design, la manière dont les designers ont utilisé cette incroyable polyvalence. Nous dévoilerons comment leur travail a été influencé par la politique, les comportements culturels, les innovations technologiques et les bouleversements économiques.

Ce ne sont là que 20 objets d'une collection qui en compte près de 2000. Cherchez vos pièces les plus importantes, les plus curieuses, les plus célèbres, les plus audacieuses, car tout ce nous exposons a été sélectionné avec passion et enthousiasme pour raconter l'histoire de ce matériau particulier qui impacte et façonne nos vies depuis des décennies.

- 1 *DSW*, Charles & Ray Eames
- 2 *Max 1*, Massimo & Lella Vignelli
- 3 *Algol 11*, Marco Zanuso, Richard Sapper
- 4 *Valentine*, Ettore Sottsass, Perry King
- 5 *Combi DL5*, Dieter Rams, Gerd A. Müller
- 6 *Componibili*, Anna Castelli Ferrieri
- 7 *Zocker*, Luigi Colani
- 8 *Panton chair*, Verner Panton
- 9 *Spiral SP1*, Verner Panton
- 10 *Sphère d'Isolement S2*, Maurice-Claude Vidili
- 11 *Blow*, Jonathan de Pas, Donato d'Urbino,
Paolo Lomazzi, Carla Scolari
- 12 *Capitello*, Studio 65
- 13 *Miss Blanche*, Shiro Kuramata
- 14 *iMac G3*, Apple Design Team, Jonathan Ive
- 15 *One shot*, Patrick Jouin
- 16 *La Marie*, Philippe Starck
- 17 *Zombie*, Roger Tallon
- 18 *Lots of Dots*, Alessandro Mendini
- 19 *Charlie chair*, ecoBirdy
- 20 *Bell Chair*, Konstantin Grcic

L'exposition évoluant, ce plan ne pourrait pas représenter l'accrochage actuel lors de votre visite



Code des matériaux

ABS *acrylonitrile butadiène styrène*
 ASA *acrylonitrile styrène acrylate*
 GRP *polyester renforcé de fibre de verre*
 PA *polyamide*
 PC *polycarbonate*

PE *polyéthylène*
 PP *polypropylène*
 PS *polystyrène*
 PUR *polyuréthane expansé*
 PVC *polychlorure de vinyle*

1

DSW

Charles and Ray Eames

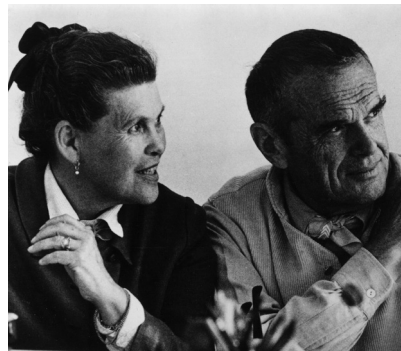
2019, GRP, Bois

Vitra (CHE)



DSW, le nom de cette chaise et de sa famille est en fait un code résumant ses caractéristiques – *Dining (D) height, Side (S) chair, on Wood (W) base* – ce qui permet de l’identifier facilement, rien que par son nom. DSW est le fruit d’un long processus de réflexion du couple Eames du concept d’une coque d’assise d’une seule pièce, moulée pour s’adapter à la silhouette humaine. Le couple a passé de nombreuses années à faire des recherches sur le contreplaqué et à développer une technique permettant de le mouler et le cintrer, ayant pour objectif de concevoir des attelles plus efficaces pendant la Seconde Guerre mondiale. Leurs travaux sur le moulage les amènent ainsi à rechercher d’autres matériaux, aboutissant à une découverte majeure qui va révolutionner l’industrie du meuble : la résine de polyester renforcée de fibre de verre. Ce matériau a ouvert la voie à la production de meubles bon marché. En 1950, la DSW devenait ainsi la première chaise en plastique produite en série de l’histoire du meuble.

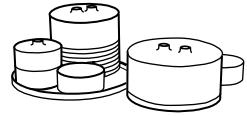
Le couple de designers **Charles Eames** (1907-1978) et **Ray Eames** (1912-1988) est un duo iconique de l’histoire du design. En 1941, Charles et Ray s’installent à Los Angeles, explorant dans leur propre domicile différentes techniques et matériaux pour leurs créations. En 1943, ils partent vivre à Venice Beach. Pour les Eames, le design consiste à résoudre les problèmes « de manière esthétique et élégante », sans se cantonner à un style particulier ou une esthétique bien précise. Ce qui prime, c’est d’avoir un impact positif sur la vie des gens. Leur-e-s successeurs ont perpétué leur héritage jusqu’à aujourd’hui – d’ailleurs leur studio est encore ouvert au public. L’esprit à la base des créations du couple est toujours bien vivant et sert d’inspiration pour la production de nouvelles pièces plus adaptées à la vie d’aujourd’hui.



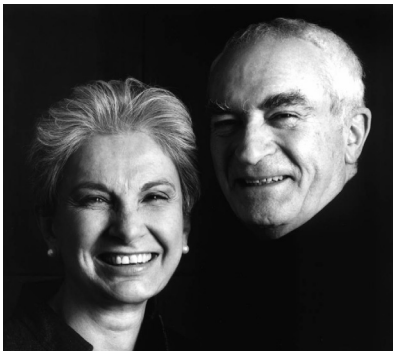
© Eames Office LLC (eamesoffice.com). Tous droits réservés

2

Max 1 **Lella and Massimo Vignelli** 1964, Mélamine Heller (USA)



Le **Max 1** des Vignelli, récompensé par le prix italien Compasso d'Oro, est un élégant service de table empilable conçu dans les années 1960. Le Max 1 – ce service d'une grande polyvalence que l'on voit ici avec le MaxMug, commercialisé plus tard, – est emblématique des lignes épurées du duo Vignelli. Durant cette décennie, les designers ont exploré divers nouveaux matériaux et techniques qui venaient de voir le jour, la mélamine étant un des plus connus. Réalisé dans cette nouvelle matière plastique, cet ensemble est empilable, léger, durable et lavable au lave-vaisselle, et peut aussi se décliner dans des coloris les plus divers, comme en témoigne la version arc-en-ciel commercialisée par la suite. Les avantages du matériau et la facilité de production ont permis la diffusion de la vaisselle en plastique et l'ont ainsi popularisée, tout en offrant aux designers l'occasion de concevoir des objets de notre quotidien sans perdre de vue les aspects pratiques.



© Luca Vignelli Photographer

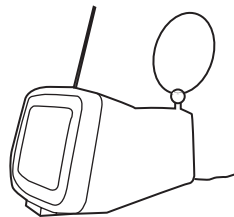
Le couple de designers italiens **Lella Vignelli** (1934-2016) et **Massimo Vignelli** (1931-2014) a influencé l'histoire du design, dans des domaines aussi divers que le graphisme, le design industriel et la décoration d'intérieur. Massimo Vignelli étudie les beaux-arts et l'architecture en Italie, dans l'université où Lella Vignelli commence ses études avant de les poursuivre aux États-Unis. Ils se rencontrent finalement lors d'un colloque d'architecture et se marient en 1957. En 1971, après avoir collaboré sur plusieurs célèbres projets, ils fondent le studio Vignelli Associates à New York. Le couple a pratiquement toujours travaillé ensemble et a marqué de son empreinte le design moderne, aux États-Unis comme en Europe. Ils ont à leur actif plusieurs projets emblématiques, tels que le design de la carte du métro new-yorkais et l'identité visuelle de l'enseigne Bloomingdale.

3

Algol 11

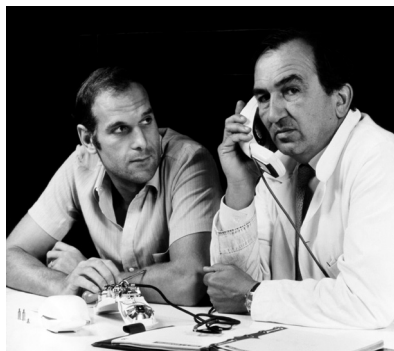
Marco Zanuso, Richard Sapper

1964, ABS, Circuit électrique, Métal, Verre
Brionvega (ITA)



Algol 11, une petite télévision portable de 11 pouces en plastique ABS, est un objet de design industriel qu'on ne présente plus. Produite par Brionvega en 1964, elle se distingue par sa forme légèrement inclinée vers le haut, qui, selon Marco Zanuso (1916-2001), renvoie à l'image d'un chien regardant son maître. Une poignée métallique rétractable facilite son transport et l'écran occupe tout l'avant du téléviseur, les boutons étant relégués sur le dessus. Cet objet est un excellent exemple de l'esprit ludique et du vent de liberté des années soixante venus s'immiscer jusque dans la vie quotidienne et l'espace domestique. C'est au cours de cette décennie que la télévision a commencé à conquérir le monde, incitant de nombreux fabricants de télévisions et d'appareils connexes à miser sur les formes innovantes les plus diverses.

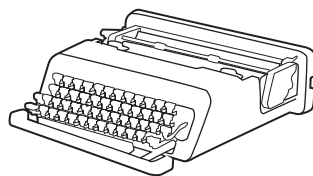
Marco Zanuso, architecte italien né en 1916, a étudié l'architecture à la Politecnico di Milano. Diplômé en 1939, il ouvre son propre bureau de design en 1945. **Richard Sapper** (1932-2015) est né en Allemagne, il étudie la philosophie, l'anatomie et l'ingénierie avant d'obtenir un diplôme en gestion d'entreprise à l'Université de Munich. Il commence sa carrière de designer au département des projets du constructeur automobile Daimler Benz à Stuttgart, avant de s'installer à Milan. Il y rencontre Marco Zanuso avec qui il démarre sa collaboration au début des années soixante. C'est le début d'un long et fructueux partenariat, connu pour des projets innovants à la fois au niveau de la forme et de la technique. Zanuso et Sapper ont été consultants pour l'entreprise italienne Brionvega, concevant une série de télévisions et divers appareils de communication.



Avec l'autorisation de Richard Sapper Archives

4

Valentine
Ettore Sottsass, Perry King
1968, ABS, Métal
Olivetti (ITA)



La **Valentine** se voulait au départ une version innovante, utilitaire et bon marché des machines à écrire traditionnelles, se distinguant par une nouvelle façon d'utiliser l'objet et d'interagir avec lui. Sa portabilité était le principe clé: comme le disait lui-même son designer, Ettore Sottsass (1917-2007), elle était destinée à être « utilisée partout, sauf au bureau ». Cette machine à écrire portable n'allait toutefois pas intégrer toutes les petites révolutions imaginées par l'Italien, comme la suppression du « ding » et des minuscules. En outre, en raison peut-être de son prix jugé encore trop élevé, la Valentine ne rencontre pas le succès escompté. Cette machine à écrire deviendra néanmoins un objet emblématique de la fin des années 1960, incarnant l'esthétique et l'esprit ludique du pop art et nourrissant les rêves de nomadisme. L'ABS a permis en outre d'y apporter un aspect ludique, tant au niveau des couleurs que des formes, à l'instar des objets créés à cette époque.

Né en Autriche de père italien et de mère autrichienne, le designer italien **Ettore Sottsass** étudie l'architecture à l'École polytechnique de Turin, où il décroche son diplôme en 1939. En 1947, il ouvre son studio de design à Milan et part ensuite travailler pendant quelques années outre-Atlantique, avant de revenir dans son pays natal. En 1981, il est l'un des membres fondateur du Groupe de Memphis. Au cours de sa carrière, il se consacre aussi bien à l'architecture – boutiques, showrooms, salles d'exposition et intérieurs – qu'à des projets plus axés sur le design, comme la création de logos d'entreprise, d'appareils électroniques et du mobilier. En collaboration avec **Perry King** (1938-2020), designer industriel anglais qui est à l'époque son assistant, Ettore Sottsass a aussi conçu cette machine à écrire pour Olivetti en 1969.

5

Combi DL5 **Dieter Rams, Gerd A. Müller** 1957, PS, Circuit électrique, Métal Braun (DEU)



Lancé en 1957, le **Combi DL 5** surclassait clairement les rasoirs qui l'ont précédé grâce à une innovation technologique majeure : une tondeuse à position fixe ajoutée d'un côté de sa tête, d'où son nom «Combi». Max Braun (1890-1951) rêvait depuis longtemps de produire des rasoirs électriques. Lorsque son usine peut enfin reprendre ses activités au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, la marque commercialise une série de rasoirs toujours plus sophistiqués, même par rapport aux modèles Braun précédents. Les objets destinés aux soins personnels, comme les rasoirs électriques et les sèche-cheveux, illustrent comment le design a fait son entrée dans les aspects les plus divers du quotidien. Les différentes interprétations de ces objets par les créateur-rices permettent aussi de se faire une idée de leur approche et de la façon dont il-elle-s ont intégré leur propre vision du design à leur processus créatif.

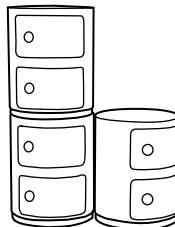
Les designers industriels allemands **Dieter Rams** et **Gerd A. Müller**, tous deux nés en 1932, se sont surtout distingués dans le domaine des produits de consommation, créant aussi pour des marques comme Lamy (DEU) et Vitsoe (GBR). Gerd A. Müller a travaillé pendant cinq ans pour Braun et créé des objets aujourd'hui exposés dans des musées du monde entier. Dieter Rams est connu pour ses projets iconiques, mais aussi pour son approche du processus de conception. Il a notamment défini les 10 principes du bon design («Ten principles for good design»), une réponse à ses inquiétudes quant à l'état du monde du design. Ses principes sont encore enseignés aujourd'hui dans les écoles de design du monde entier.



Dieter Rams and Gerd A. Müller à l'ouverture de l'exposition Design: Dieter Rams & IDZ Berlin (1980) © Dieter and Ingeborg Rams Foundation, Kronberg

6

Componibili **Anna Castelli Ferrieri** 1967, ABS Kartell (ITA)



Componibili est un meuble de rangement modulaire, de forme carrée ou cylindrique, et reste l'un des best-sellers de Kartell encore aujourd'hui. Entièrement en plastique, ce petit meuble se décline en différents modules : le rangement d'origine se composait de modules superposables et modulables, et offrait la possibilité à l'utilisateur-riche de les combiner à sa guise. Seul le modèle cylindrique – plus empilable ni personnalisable – est encore produit aujourd'hui. Les éléments modulables carrés de cette solution de rangement ont été créés en 1967, soit deux ans avant la commercialisation de la version cylindrique. Toutes deux se voulaient une réponse nouvelle aux exigences de la jeune génération des années 1960 : des meubles plus décontractés et légers. Les couleurs vives et la versatilité du Componibili rencontraient les envies esthétiques et les exigences socioculturelles de l'époque et en ont fait une pièce intemporelle.



© Valerio Castelli

Anna Castelli Ferrieri (1918-2006) a marqué l'histoire du design par son utilisation des matières plastiques. Elle est aussi l'une des premières femmes diplômées en architecture de la Politecnico di Milano. Directrice artistique de Kartell, elle conçoit des objets et des solutions qui visent avant tout à optimiser l'espace et améliorer le quotidien. Soucieuse du coût, elle met le plastique au service de la création d'objets produits en série, accessibles au plus grand nombre, mais néanmoins solides. Ses créations ont été couronnées de nombreux prix et le fait que la plupart d'entre elles sont encore produites aujourd'hui montre toute la pertinence de son œuvre.

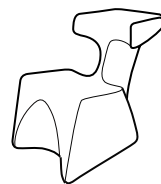
7

Zocker

Luigi Colani

1972, PE

Top System Burkhard Lübke (DEU)



Zocker est une chaise – qui n’en a peut-être pas l’air à première vue – conçue spécialement pour les enfants. De forme creuse, en polyéthylène lisse, cette « chaise » est le fruit d’un long travail de recherche de son créateur Luigi Colani (1928-2019) et se caractérise par une forme unique qui en fait un meuble polyvalent. Zocker a été commandé par le fabricant allemand Burkhard Lübke après le colloque « Kind und Umwelt » (Enfant et Environnement) organisé en 1971 à l’*Internationale Design Zentrum Berlin* (IDZ). La prospérité et le climat social des années 1960 ont été propices à une réflexion autour de divers aspects du quotidien, avec notamment une remise en question des principes éducatifs. Ces questionnements ont influencé l’œuvre de Luigi Colani tout comme sa relation étroite avec l’ergonomie, ce qui fait de Zocker une chaise tout à fait unique. La conception s’appuie largement sur les études ergonomiques, et c’est ainsi qu’est né ce meuble « trois-en-un » : à la fois bureau d’écolier, chaise à dossier et même élément de jeu.

Luigi Colani (dit Lutz Colani, 1928-2019) est un designer industriel allemand surtout connu pour son utilisation inédite des formes. Né de mère polonaise et de père italien, Luigi Colani commence des études à l’Académie des arts de Berlin qu’il abandonne pour se réorienter vers l’aérodynamique, l’ingénierie et le design industriel. L’utilisation de formes « biodynamiques » (comme il les qualifiait lui-même) qu’il jugeait supérieures aux lignes traditionnelles est sa marque de fabrique.

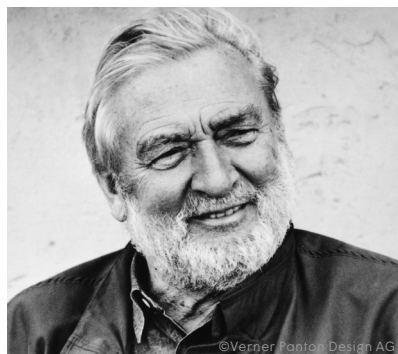
C’est précisément ce style particulier qui lui a valu de se faire un nom auprès de ses pairs et du grand public. Luigi Colani a aussi dessiné des voitures de Formule 1 et plusieurs autres véhicules, des meubles et des objets de la vie quotidienne, d’une esthétique personnelle à chaque fois aisément reconnaissable.

8

Panton Chair **Verner Panton** 1968, PU Herman Miller - Vitra (CHE)



Avec sa **Panton Chair**, Verner Panton (1926-1998) a revisité le concept de chaise en porte-à-faux, né dans les années 1920. L'ambition du designer était de créer une chaise en forme de S, en plastique moulé d'une seule pièce. La Panton ne fut finalement commercialisée qu'en 1967, après plusieurs années de recherche et la réalisation de divers prototypes, nécessaires pour parvenir à une chaise fonctionnelle et fabricable en série. Les années 1960 ont vu se succéder des idées révolutionnaires dans le domaine du design qui se voulait le reflet du monde de l'époque. Matériau versatile par excellence, le plastique fut de plus en plus utilisé dans la fabrication de meubles. Pièce iconique, la chaise de Panton est la première chaise en porte-à-faux fabriquée en série, utilisable aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur. Son succès fut quasi immédiat. Considérée aujourd'hui comme un classique du design, elle a été rééditée dans de nombreux matériaux différents – dont certains modèles sont exposés ici au musée. Son succès a amené d'autres designers à explorer le «format porte-à-faux», dont le champ des possibilités et la diversité des formes n'ont cessé de s'étendre au fil du temps, parallèlement à l'évolution des techniques et des matériaux.



Design by Verner Panton, www.verner-panton.com
©Verner Panton Design AG

Le designer danois **Verner Panton** est considéré comme l'un des grands noms du design du 20^e siècle. Son œuvre multiforme traduit son amour pour les couleurs vives et les formes géométriques audacieuses, comme en témoignent surtout ses projets de mobilier, mais aussi ses luminaires, textiles et intérieurs. Diplômé en 1951 de l'Académie royale des arts de Copenhague, il ouvre son propre bureau de design en 1955, en Suisse, après s'être associé pendant deux ans avec le célèbre designer et architecte Arne Jacobsen (1902-1971). Connus pour leur caractère innovant, les projets de Panton ont marqué l'histoire du design. De nouveaux matériaux comme le plastique lui ont permis d'expérimenter et de réinventer quelques-unes de ses créations. La Panton Chair en est un illustre exemple.

9

Spiral SP1

Verner Panton

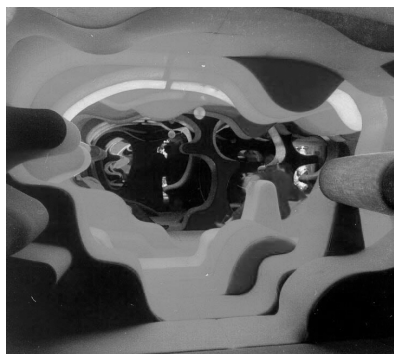
1970, Cellidor®, Circuit électrique, Métal
Lüber (CHE)



Comme son nom l'indique, la lampe à suspension **Spiral SP1** est constituée de plusieurs spirales en Cellidor® – une fibre acrylique très résistante –, de différentes longueurs, attachées à une rosette, de façon à donner au luminaire sa forme sphérique. Ce projet est considéré comme une nouvelle version d'un autre luminaire du designer, la lampe *Fun/Shell* (1963), d'une structure similaire, mais composée de pièces différentes de forme arrondie. Ce nouveau matériau plastique a permis à Panton d'explorer plusieurs combinaisons de couleurs et de s'aventurer dans l'esthétique de l'ère spatiale des années 1960 et 1970, surtout lorsqu'il est associé avec ses autres créations au le projet *Visiona II* (1970). L'imaginaire collectif de ces deux décennies – un mode de vie futuriste inspiré par l'espace – a trouvé son expression chez différent·e·s designers dans des projets de grande envergure, tels que des maisons, mais aussi de minuscules lampes de table.

Considéré comme l'un des plus grands projets expérimentaux de la fin des années 1960, *Visiona* était une exposition d'architecture d'intérieur organisée, entre 1968 et 1971, dans le cadre du Salon du meuble de Cologne. Pour l'occasion, l'entreprise chimique Bayer louait un bateau durant la foire et invitait des designers de renom, tels que Joe Colombo (*Visiona 1*, 1969) et Olivier Mourgue (*Visiona 3*, 1917), à transformer l'espace.

Visiona II (1970) est la deuxième fois que **Panton** est sollicité pour ce projet (il était également responsable de *Visiona 0* en 1968). Dans ce projet, il mit en avant son style caractéristique avec le "Fantasy Landscape", une installation aux formes organiques remplie de meubles, luminaires, panneaux muraux et textiles colorés.

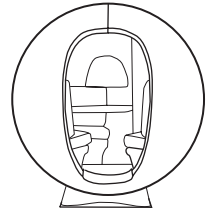


Bayer AG, Bayer Archives Leverkusen

10

Sphère d'isolement S2 **Maurice-Claude Vidili**

1970, GRP, PUR, Circuit électrique, Métal
Les Plastiques de Bourgogne (FRA)



La **Sphère d'isolement S2** est l'un des très rares exemplaires de la création la plus connue et la plus emblématique de Maurice-Claude Vidili (1937). Inspirée directement du style futuriste de l'époque, cette bulle sphérique, éditée par Les Plastiques De Bourgogne en 1971, fait office de petit bureau. Constitué de polyester renforcé de fibre de verre recouvert d'une coque extérieure, cet espace fermé se compose de rangements, d'une banquette, d'étagères et d'installations électriques. Le sommet de la sphère est percé d'une ouverture qui laisse passer la lumière et permet à l'utilisateur-riche de fumer à l'intérieur. L'idée était de créer un espace de travail privatif, une sorte de bulle pour se couper du monde extérieur, où qu'on se trouve. Ce cocon futuriste répond parfaitement à l'esthétique de l'ère spatiale incarnée dans les projets de design et d'architecture de l'époque, et exploite toutes les possibilités technologiques offertes par les plastiques à la fin des années 1960. Les designers ont toujours aimé explorer le lien entre les espaces et le quotidien des utilisateur-riche-s. Dans les années 1960 et 1970, cette recherche s'est traduite par des projets en forme de capsule, éphémères et gonflables, voire par des projets audiovisuels.



Maurice-Claude Vidili est un designer, peintre et sculpteur qui a marqué les années 1960 et 1970 par son audace. Né à Nice (France) en 1937, il y étudie l'urbanisme et y concevra de nombreux projets d'architecture. Il travaille ensuite chez le constructeur automobile français Renault, où il bâtit sa réputation de penseur créatif et innovant. Connue pour avoir fait breveter les éditions de ses créations, Maurice-Claude Vidili n'a de cesse d'innover. Il crée des pièces d'ameublement uniques, délaissant la vision pragmatique du design de ses débuts pour une position plus avant-gardiste. Dans ses projets, il se concentre surtout sur le design graphique et l'architecture, ce qui lui permet de poursuivre sa quête d'unicité et ses explorations, facilitées par les avancées technologiques et esthétiques de son époque.

11

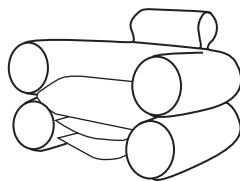
Blow

Jonathan de Pas, Donato d'Urbino,

Paolo Lomazzi, Carla Scolari

1967, PVC

Zanotta (ITA)

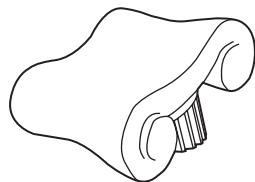


Icône du design des années 1960, le fauteuil **Blow** est le premier siège gonflable produit en série à connaître un grand succès commercial. Présenté au Salon International du Meuble de Milan en 1968, il a été accueilli avec enthousiasme. La conception de ce siège gonflable – et donc dépourvu de pieds – est inspirée de celle des structures et des bateaux pneumatiques, mais s'en distingue par le matériau et la technique de fabrication : le fauteuil est en PVC thermosoudé et se décline en plusieurs versions, transparentes et colorées. Sa forme en fait une pièce emblématique de l'époque : les jeunes designers et architectes cherchaient à s'éloigner des concepts qu'il-elle-s jugeaient démodés, en explorant une esthétique plus libre et moins rigide. Le mobilier gonflable, tout éphémère qu'il est, a permis aux designers d'exprimer facilement et à peu de frais leur vision, et même de dénoncer l'ordre établi. Certain-ne-s y ont vu aussi un moyen d'instiller un message politique, inspiré par leur combat pour une société plus égalitaire.

Le parcours des quatre designers italiens à l'origine de ce fauteuil iconique, **Paolo Lomazzi** (1936), **Donato D'Urbino** (1935), **Jonathan De Pas** (1932-1991) et **Carla Scolari** (1937-2020), est assez semblable. Paolo Lomazzi étudie à l'Athenaeum, l'école d'architecture de Lausanne, à la fin des années 1950. Carla Scolari, son épouse et associée, Donato D'Urbino et Jonathan De Pas décrochent quant à eux leur diplôme de la Politecnico di Milano peu de temps après. Les hommes se rencontrent quelques années plus tard – alors que Paolo Lomazzi et Carla Scolari avaient déjà fondé leur propre studio en 1963 – et ouvrent leur Studio DDL en 1966. Rejoints par Carla Scolari, ils collaborent à des projets d'architecture et de conception de petits objets domestiques pendant quelques années. Le fauteuil Blow est le fruit de cette collaboration.

12

Capitello
Studio 65
1971, PUR Guflex®
Gufram (ITA)



Inspiré par des photos de touristes faisant une pause sur les vestiges de colonnes de l'Acropole d'Athènes, le **Capitello** est le projet conçu par le Studio 65 en réponse à un concours organisé par DuPont, la consigne étant de créer un siège à l'aide de matériaux fabriqués par l'organisateur. Le processus de conception, long et laborieux, associait toutes les personnes qui travaillaient dans le studio à l'époque, des designers chevronné-e-s aux étudiant-e-s qui venaient d'être engagé-e-s. L'idée de faire entrer un élément d'archéologie – une colonne – dans l'espace de vie est née de la volonté de démystifier le Classicisme et la symbolique des empires. Commercialisé en 1972, ce fauteuil s'inscrit dans le mouvement de l'antidesign, une école qui rejeta l'idéal du modernisme – la «fonction avant toute chose» – pour se concentrer sur des traits exagérés. Les anti-designers utilisaient une décoration aux couleurs vives ainsi que des formes et des matériaux audacieux. Il-elle-s déforment les échelles et jouent avec les idées et les formes de manière ironique. Plusieurs projets mobiliers de Gufram incarnent très clairement ces idéaux.

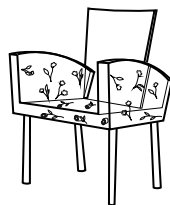


Le collectif expérimental d'avant-garde **Studio 65** est fondé à Turin en 1965 par Franco Aldrito, Roberta Garosci, Enzo Bertone, Paolo Morello et Paolo Rondelli. Le studio, qui réunit des créateur-riche-s, des architectes et divers artistes plus ou moins expérimenté-e-s, s'impose comme un représentant majeur de l'antidesign italien. Le studio explore divers aspects des espaces de vie, à différentes échelles. Il produit une série de pièces emblématiques, comme le Bocca Sofa (1972). Basés sur les principes du design radical, leurs projets rejettent souvent le caractère minimaliste et strictement fonctionnel des studios modernistes. L'ensemble de l'équipe participe à la conception du Capitello, y compris des jeunes étudiant-e-s qui viennent d'être recruté-e-s. Une approche nouvelle qui a insufflé au processus de création une perspective et une diversité uniques.

13

Miss Blanche **Shiro Kuramata**

1988, Résine acrylique, Métal, Roses en plastique
Ishimaru Company (JPN)



Éditée en seulement 56 exemplaires, **Miss Blanche** est une pièce rare, dont le nom est un hommage à Miss Blanche DuBois, l'héroïne d'*Un tramway nommé désir* (1951) de Tennessee Williams (1911-1983). Cette chaise en acrylique est la première d'une série de créations de Shiro Kuramata (1934-1991) qui lui ont permis d'explorer le potentiel expressif de ce matériau. La combinaison des éléments de cette chaise, une assise en acrylique et des pieds en aluminium, illustre parfaitement l'approche expérimentale du designer. L'utilisation de roses artificielles est une spéculation qui n'a jamais été confirmée, d'aucuns affirmant toutefois qu'elles font directement référence aux fleurs imprimées sur les costumes de Miss Blanche qui a donné son nom à cette chaise. Bien résolu à créer des formes personnelles et à rompre avec les conventions, Shiro Kuramata s'est largement inspiré d'Ettore Sottsass (1917-2007), avec qui il a collaboré pendant les premières années du Groupe de Memphis dans les années 1980. Son influence est d'ailleurs très perceptible sur cette chaise.

Le designer japonais **Shiro Kuramata** (1934-1991) s'est fait connaître par ses projets surréalistes et son approche poétique du design et des matériaux. Pour lui, « l'enchantement doit également être considéré comme une fonction ». Diplômé de l'Université polytechnique de Tokyo, il suit ensuite une formation en ébénisterie à l'École de design Kuwasawa de Tokyo en 1954. Shiro Kuramata appartient à une génération de créateur-riche-s japonais connus pour avoir changé la vision du monde sur leur pays. En 1965, il ouvre son propre studio et dans le cadre de plusieurs collaborations importantes, il est amené, en 1976, à concevoir la première boutique d'Issey Miyake (1938) à Tokyo. Un partenariat durable qui a fait découvrir au public du monde entier l'approche révolutionnaire de Shiro Kuramata.



© Takayuki Ogawa, 1990

14

iMac

Apple Design team, Jonathan Ive

1998-2003, PC, Circuit électronique
Apple Inc. (USA)



L'**iMac G3**, «l'ordinateur du nouveau millénaire» d'Apple, a été conçu pour l'internet et les utilisateur·rice·s privé·e·s. Cet ordinateur compact – du moins pour l'époque – tout-en-un, bleu bondi translucide fut un succès : sa forme futuriste et original, ses couleurs et sa forme ludique ayant tout pour plaire aux utilisateur·rice·s nomades. Ce modèle intégrait plusieurs innovations technologiques, parmi lesquelles l'utilisation de ports USB et un processeur plus puissant. Sa souris fut en revanche plus controversée, en particulier sa forme ronde, accusée de provoquer des douleurs. L'utilisation de couleurs vives et de matériaux translucides pour un tel produit était un choix délibérément audacieux. Explorer toutes les possibilités offertes par les matériaux pour un produit au style a priori bien défini par sa fonction était en effet très novateur. Ce parti-pris ne fit qu'amplifier le succès du modèle. Au début des années 2000, l'iMac G3, décliné en différentes couleurs, s'est affiché dans plusieurs films hollywoodiens, ce qui acheva de sceller son influence sur la pop culture.



Gary Cohen © Creative Commons

Le designer anglo-américain **Jonathan Ive** (1967) est diplômé de l'École polytechnique de Newcastle. Il occupe pendant de nombreuses années le poste de Chief Design Officer chez Apple Inc, avant de devenir docteur honoraire du Royal College of Art de Londres. Jonathan Ive est connu pour ses projets au forme innovante, l'une des raisons à la base de la réussite d'Apple. Son travail chez Apple Inc. en qualité de Chief Design Officer et ensuite de Senior Vice President of Industrial Design lui ouvre encore davantage de portes, lui permettant d'aller toujours plus loin avec son équipe dans la conception de designs totalement novateurs. Apple est connue pour son travail d'expérimentation visuelle et matérielle qui révolutionne en permanence l'utilisation des technologies dans notre quotidien.

15

One shot
Patrick Jouin
2006, PA
.MGX by Materialise (BEL)



One Shot est un tabouret fabriqué à partir de poudre de polymère de nylon, soudée et durcie par la chaleur d'un rayon laser selon un processus appelé «frittage laser sélectif» (SLS). Cet élément de mobilier cinétique, entièrement fabriqué en une seule pièce, peut être ouvert pour pouvoir l'utiliser, ou fermé pour le transporter ou le ranger. Il s'agit également de la première création issue de ce projet de prototypage rapide, fabriquée par la société belge Materialise. Dans les années suivantes, cette technique va permettre la fabrication de nombreux objets que l'on peut encore trouver aujourd'hui. Grâce à la technique de production, le tabouret sort de l'usine parfaitement fonctionnel et prêt à l'emploi, sans devoir être encore retravaillé. L'utilisation de ces matériaux et techniques permet aux designers, tels que Patrick Jouin (1967), d'explorer des formes plus détaillées et plus complexes, sans faire grimper le coût de production d'un exemplaire unique.

Né à Nantes, **Patrick Jouin** (1967) est un designer industriel français (diplômé en design industriel de l'ENSCI-les Ateliers, Paris) qui conçoit du mobilier et des objets pour les espaces intérieurs et extérieurs. Il met la technologie et la recherche au service de l'exploration de formes et de matériaux, en particulier l'impression 3D. Son travail se concrétise par diverses créations, notamment son célèbre PastaPot (2011), qui a reçu le Compasso D'Oro, et plusieurs autres objets exposés dans des musées du monde entier. Jouin a collaboré avec des marques de renom comme Cassina, Zanotta, Pedrali, Puiforcat et Grand Paris Express. Ses créations en 3D illustrent les possibilités, les défis et les avantages liés à l'exploitation de nouveaux matériaux et processus technologiques ainsi que la façon dont le processus de fabrication s'en trouve amélioré dans le domaine du design industriel.



© Thomas Duval

16

La Marie
Philippe Starck
1999, PC
Kartell (ITA)



En tant que première chaise transparente moulée en une seule pièce, **La Marie** a laissé un héritage majeur. D'une forme à la fois élégante et robuste, elle est réalisée en polycarbonate en un moule unique, et joue ainsi avec notre perception visuelle. Selon l'endroit où l'on se trouve et l'éclairage de la pièce, elle semble tour à tour disparaître et réapparaître, ce qui lui confère une très grande versatilité. Vers fin des années 1990, les innovations technologiques ont impulsé de petites révolutions dans de nombreux domaines : l'internet s'est rapidement diffusé auprès du grand public, tandis que de nouvelles recherches sur les composants et les technologies ont permis la création de pièces telles que La Marie. Les propriétés du matériau de la chaise, combinées à sa forme, en ont fait une icône du design. Intégrant les avancées de la recherche, cette chaise préfigure de nombreux autres modèles.



© JB Mondino, 2018

Né à Paris en 1949, l'architecte et designer **Philippe Starck** étudie à l'École Nissim de Camondo, à Paris. Mondialement célèbre pour son style non-conventionnel et multiforme, qui confère à ses créations un intérêt particulier, Philippe Starck a marqué le design avec des pièces emblématiques. Aussi à l'aise dans la conception d'objets minuscules, tels que des téléphones, que dans les projets de grande envergure, comme l'aménagement et la décoration d'hôtels, il joue en permanence avec les perceptions visuelles et avec différents matériaux, insufflant ainsi toujours quelque chose d'inédit dans ses créations. Pour Philippe Starck, le design s'inscrit dans un contexte politique. Pour qu'il soit utile et apporte quelque chose dans la vie des gens et à l'environnement, il s'attache à offrir le meilleur service avec le moins de matériau possible.

17

Zombie
Roger Tallon
1967, GRP, Métal
(FRA)



Le siège **Zombie** de Roger Tallon (1929-2011), conçu comme une assise en une seule pièce en polyester renforcé de fibre de verre jaune ou orange, était une commande du bar de l'Astroquet, situé boulevard Saint-Germain, à Paris. Ce siège anthropomorphe est pourvu sur son dossier d'un coussin qui rappelle une cible, surmonté de deux découpes évoquant des yeux. S'agissant d'une commande pour un projet exclusif, une vingtaine d'exemplaires seulement ont été fabriqués. Ces sièges, spécialement conçus pour ce bar, semblaient néanmoins trop intimidants pour la clientèle qui hésitait à s'y asseoir. Maurice Marty, le propriétaire de l'endroit, n'a donc eu d'autre choix que de s'en défaire rapidement. Ce modèle initial est donc très rare aujourd'hui. Ces chaises anthropomorphes, conçues en 1967 aux heures de gloire du style capsule, sont exposées dans des musées aux quatre coins du monde. Vers la même période, plusieurs designers et artistes ont eux-mêmes aussi créé des séries limitées de pièces et objets aux formes humanoïdes.

Souvent surnommé « le père du design français », **Roger Tallon** (1929-2011) a occupé une place de premier plan dans l'industrie du design. Né à Paris en 1929, il s'engage sur la voie des grands noms de l'époque, comme Jean Prouvé (1901-1984), Charlotte Perriand (1903-1999) et bien d'autres designers. En 1955, après des études d'ingénieur, Roger Tallon intègre un bureau d'études techniques et de design. Son œuvre se compose d'un très large éventail de réalisations dans des domaines aussi divers que l'électroménager, le mobilier ou le design ferroviaire. Très proche des Nouveaux Réalistes (Klein, Arman et César), il laisse une œuvre inspirée par l'avant-garde artistique de son époque, mais a aussi contribué à définir le métier de designer, en France et dans le monde.

18

Lots of Dots

Alessandro Mendini

1991, PS, Mécanisme d'horloge, Métal
Swatch (CHE)



Lots of Dots est une montre en plastique, une édition spéciale limitée Swatch Collectors commercialisée en 1991. Son motif pointilliste est un clin d'œil à l'une des créations les plus célèbres et iconiques du designer qui l'a imaginée, Alessandro Mendini (1931-2019) : le fauteuil Proust, un fauteuil néo-rococo sculpté et peint à la main, avec des traits de pinceau qui rappellent le pointillisme, dans différentes palettes et combinaisons de couleur. Alessandro Mendini a lui-même créé le motif de cette montre-bracelet, lui appliquant la technique du pointillisme transposée dans les matières plastiques. L'utilisation du plastique dans l'industrie de la mode n'a rien de nouveau, ce matériau se retrouvant dans de très nombreux accessoires populaires des années 1990. Une tendance qui se maintient encore jusqu'à aujourd'hui.



© Archivio Alessandro Mendini - Ph. Carlo Lavatori

Né en Italie, à Milan, **Alessandro Mendini** (1931-2019) est designer et architecte. En 1959, après un diplôme d'architecture obtenu à la Politecnico di Milano, il se lance dans une longue carrière qui marquera l'histoire du design. Connu comme l'un des pères du design post-moderne, il participe à la fondation de Global Tools en 1973, un collectif associé au mouvement anti-conventionnel exploré par les défenseurs de l'architecture radicale. Éminente figure du mouvement radical, il cocrée quelques années plus tard, en 1979, le studio Alchimia, spécialisé dans des projets inspirés par la culture populaire et l'esthétique kitch. En 1981, Alessandro Mendini collabore à la première collection du Groupe de Memphis avec le meuble Cipriani.

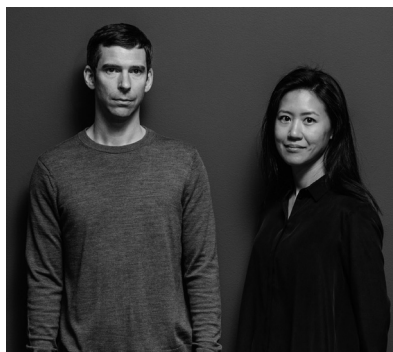
19

Charlie Chair
ecoBirdy
2017, Ecoéthylène®
ecobirdy (BEL)



De forme arrondie et fabriquée en matériau recyclé, la **Charlie Chair** a décroché plusieurs prix de design depuis sa création. Cette chaise, adaptée à la taille d'un-e enfant, est à la fois solide et très légère, pour que ses jeunes utilisateur·rice·s puissent la déplacer très facilement eux·elles-mêmes. Son design moderne et épuré se voit voler la vedette par le matériau, entièrement créé en plastique recyclé à partir de jeux et de jouets. Le souci de la durabilité dans le design n'a rien de récent, mais cette recherche s'intensifie dans le contexte actuel d'inquiétudes croissantes, donnant à cette chaise pour enfant une pertinence particulière. La Charlie Chair est une déclaration. Elle se fait l'écho des préoccupations actuelles, chez les designers comme dans le grand public, et met en avant des idées innovantes, intégrées à l'ensemble du processus de conception. Une chaise ergonomique et adaptée à la morphologie des enfants qui témoigne d'un processus de conception durable, de bout en bout, à travers l'utilisation exclusive d'un matériau recyclé. De quoi susciter une discussion intéressante avec ses utilisateur·rice·s sur le design et l'utilisation du plastique.

ecoBirdy a été créé par un duo de designers, **Joris Vanbriel** et **Vanessa Yuan**, dont le travail est sous-tendu par leur intérêt pour les questions de durabilité sociale et environnementale. Leurs meubles sont fabriqués en différents matériaux recyclés, témoignant de leur volonté de mettre en œuvre un processus de conception et de fabrication durables du début jusqu'à la fin. À l'heure actuelle, la durabilité n'est plus une option et elle impose d'examiner comment intégrer d'anciennes habitudes et processus dans cette nouvelle équation. Si le plastique reste au cœur de cette réflexion, ecoBirdy montre que l'utilisation de ce matériau n'est jamais qu'une seule pièce du puzzle, à côté de l'élimination des déchets du processus de fabrication. À travers toute sa ligne de produits tournés vers l'avenir, ecoBirdy propose une vision intéressante du design de demain.



© Vanessa Yuan and Joris Vanbriel – Ph. Kris Van Exel

Bell Chair
Konstantin Grcic
2020, PP
Magis (ITA)



Bell Chair est une chaise monobloc entièrement réalisée en polypropylène recyclé, produite en moins d'une minute. Conçue pour être durable et abordable, elle a été fabriquée dans le but d'utiliser le moins de matériau possible. Même si elle pèse environ 2,7 kg, soit environ deux fois moins que ses autres chaises homologues, la Bell Chair est empilable et se fabrique en un temps record, grâce à l'économie de matériau. La Bell Chair est fabriquée à partir de déchets industriels de l'usine Magis. Une fois sa durée de vie terminée, elle peut aussi être recyclée. Konstantin Grcic a en outre conçu le processus de production et de distribution de façon à limiter au maximum le prix et le poids de la chaise. Dans un contexte où les exigences de durabilité sont de plus en plus fondamentales, les designers explorent les nouvelles technologies et matériaux pour proposer de nouvelles solutions à des nouveaux problèmes.



Portrait de Konstantin Grcic, 2019.

Designer allemand, **Konstantin Grcic** (1965) suit d'abord une formation d'ébéniste à la John Makepeace School for Craftsmen in Wood (GRB), avant d'étudier le design au Royal College of Art, à Londres. Son œuvre, tout en formes rigoureusement géométriques, est majoritairement inspirée par la recherche et sa passion pour les technologies et les matériaux, dans des domaines aussi éloignés que le design et l'architecture. Il crée son propre studio à Munich en 1991, où il conçoit, avec une petite équipe, des projets misant sur la logique, le concret et la simplicité. Sa passion pour la recherche, notamment sur les nouveaux matériaux et les nouvelles technologies, lui permet de proposer des projets pertinents et en lien avec son époque, et de produire des créations innovantes, telles que la Bell Chair.

Fabricants

Apple Inc. : Créée en 1976, l'entreprise américaine fondée par Steve Jobs (1955-2011), Steve Wozniak (1950) et Ronald Wayne (1934) est connue dans le monde entier comme une entreprise pionnière de la fabrication d'ordinateurs et d'appareils électroniques grand public.

Braun : L'entreprise fondée par Max Braun (1890-1951) en 1921 était au départ un petit atelier d'ingénierie de Francfort produisant des composants pour des postes radio. Au fil des ans, Braun a étendu sa gamme de produits et est aujourd'hui surtout connue pour ses rasoirs électriques.

Brionvega : Créée en 1945, le fabricant de composants électroniques italien qui s'appelait au départ B.P.M. Company, a changé de nom en 1960 pour devenir Brionvega. Spécialisée dans l'audiovisuel, l'entreprise peut se targuer de compter quelques objets iconiques dans son catalogue, par exemple le téléviseur Cubo (1969).

ecoBirdy : Créée en 2018, cette entreprise belge recycle des jouets en plastique pour en faire son matériau de base. Son processus de fabrication lui a conféré le statut de Certified B Corporation®, octroyé aux entreprises qui mettent la puissance du monde des affaires au service d'une économie plus inclusive et plus durable.

Gufram : Créée à Turin en 1966, Gufram est l'acronyme de Guglielmo Fratelli Arrendamenti Moderni, un clin d'œil à ses fondateurs, les frères Guglielmo. L'entreprise produit une petite collection de meubles en polyuréthane Guflex®, qu'elle a elle-même développée.

Heller Inc. : À sa fondation, en 1971, l'entreprise Heller Inc. s'est d'emblée lancée dans la production, Alan Heller (1940-2021) demandant à Massimo Vignelli de se joindre à lui dans cette aventure. Depuis lors, l'entreprise explore les nouveaux matériaux et processus de production, et a ouvert une division mobilier en 1998.

Herman Miller Furniture Company : Après des changements dans la direction, la Michigan Star Furniture, créée en 1905, a été rebaptisée Herman Miller Furniture Company en 1923 pour devenir l'un des plus grands fabricants de mobilier moderne des États-Unis.

Ishimaru Co. : Créée à Tokyo en 1969 et toujours active aujourd'hui, Ishimaru Co. est spécialisée dans la fabrication de meubles et la conception de projets d'aménagement intérieur.

J.Lüber : Fabricant suisse qui s'est associé à Verner Panton pour Visiona II.

Kartell : Cette entreprise italienne basée à Noviglio a été fondée par Giulio Castelli en 1949. Kartell est surtout connue pour ses meubles en plastique au design intemporel et iconique, portant la signature de grand-e-s créateur-riche-s, comme Anna Castelli Ferrieri et Joe Colombo.

Les Plastiques de Bourgogne : Ce fabricant français de plastiques, actif entre 1935 et 1975, était spécialisé dans la production de meubles en plastique en édition limitée.

Magis : Société italienne de fabrication de meubles et de petites pièces (de décoration) fondée en 1976, Magis est spécialisée dans la production d'objets en plastique et en métal et est connue pour sa façon innovante de transformer des idées en objets.

Materialise : Connue surtout pour ses processus de fabrication en 3D, cette entreprise belge a vu le jour en 1989, à Louvain.

Olivetti : L'entreprise de Camillo Olivetti (1863-1943) qui était au départ un fabricant de matériel de bureau s'est développée au fil des changements au niveau de la direction et des collaborations avec des grands noms du design.

Swatch : La marque suisse de montres à quartz, qui fait partie de The Swatch Group a été fondée en 1983 par Nicolas Hayek (1928-2010). L'entreprise fabrique des montres de divers styles en de nombreux matériaux, et collabore avec des créateur-riche-s pour le lancement de nouvelles collections.

Top System : L'entreprise Top System de Burkhard Lübke a été fondée en 1970. Spécialisée dans le mobilier, elle était le point de contact entre les créateur-riche-s et les équipes de production, offrant aux designers un maximum de liberté pendant toutes les phases du projet.

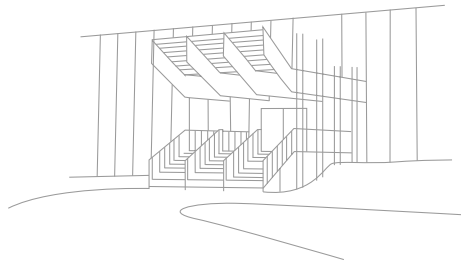
Vitra : Fondée en Suisse en 1953, Vitra AG est le résultat de fusions et rachats opérés par son fondateur Willi Fehlbaun (1941). L'entreprise est spécialisée dans la fabrication de mobiliers et d'articles pour la maison. Vers la fin des années 1950, elle se lance dans la distribution de plusieurs célèbres créations d'Herman Miller sur le marché européen.

Zanotta : Connue pour son esprit innovant, Zanotta, du nom de son fondateur Aurelio Zanotta, a réinventé des classiques en investissant dans les matériaux plastiques et les nouvelles techniques de fabrication.

Votre avis compte.

Aidez-nous à nous améliorer en nous disant ce que vous avez pensé de notre guide de la visite. Votre avis est important et nous avons hâte de le connaître !

Envoyez votre avis à **info@designmuseum.brussels**



designmuseum.brussels
#theplasticdesigncollection
@designmuseumbrussels

